OnlineXTRA

Das Online-Magazin von PC Games und PC Action

Stau auf der Datenautobahn

Problematik Internet

Ist mein Provider zu langsam?

Die Zukunft des Genres

Online Rollenspiele

Ultima Online, EverQuest, Revelation

Erstes deutsches Online-Rollenspiel

Meridian 59

So können Sie noch heute teilnehmen!

Ultima Online

Schon vor einem Monat starteten die Server von Ultima Online. Das Spiel war innerhalb kürzester Zeit ausverkauft, und die Server sind gut gefüllt. Origin will jetzt zusätzliche Server eröffnen, um die zweite Auflage unterzubringen. Das Spiel scheint auch in Bezug auf die Verweildauer der Amerikaner gut anzukommen. Die meisten Kunden Origins verbringen fast doppelt so viel Zeit im Spiel als von der Softwareschmiede erwartet. Ultima Online gilt als das ehrgeizigste Online-Projekt bisher. Eine riesige Welt, Hunderte relativ intelligenter NPCs, ein realistisches Warenwirtschaftssystem, Iso-Grafik in einer Auflösung von 640x480, zahllose unterschiedliche Monster mit spezifischem Verhalten und das bekannte Ultima-Rollenspielsystem, kombiniert mit etlichen Fertigkeiten. Dem Spieler bieten sich endlose Möglichkeiten. Theoretisch könnte man sein gesamtes Leben als Bauer, Schmied oder Händler in Brittannia fristen, ohne jemals auf Abenteuerfahrt zu gehen. Fertigkeiten lassen sich zum Beispiel an hölzernen Männern, Zielscheiben usw. bis zu einem bestimmten Punkt trainieren. Gleiches gilt für die Eigenschaften. Wer längere Zeit schwere Waffen verwendet, wird vermutlich seine Stärke steigern. Der Ruf eines Charakters wird durch seine Taten bestimmt. Kleine Gaben für Bettler und das Töten böser Monster sind zwei von vielen Wegen, zum strahlenden Helden zu werden. Diebstahl und Mord hinterlassen hingegen einen schlechten Ruf, selbst wenn es keine Zeugen für die jeweiligen Taten gibt. In den Städten sorgen Wachen für die Einhaltung der Gesetze und achten dabei auch auf den Ruf. Schlachten finden in Echtzeit



Die Iso-Perspektive ist sehr übersichtlich. Allerdings ist die Sichtreichweite ziemlich eingeschränkt.

statt, allerdings größtenteils automatisiert. Latency spielt trotzdem eine große Rolle, zwar verteidigen sich alle Charaktere selbständig, aber eben nicht so clever, wie das ein Mensch könnte. Das Spiel kann man nur verlassen, wenn man sich in einer Kneipe oder im Camp befindet. Ansonsten bleibt der eigene Charakter noch einige Minuten in Brittannia, bevor er verschwindet. Das führt allerdings zu einigen Problemen, wenn die Verbindung unfreiwillig unterbrochen wird. Wer mit dem Gedanken spielt, Ultima Online zu kaufen, kann sich vorab schon näher auf http://www.owo.com informieren. Dort finden sich auch Links zu einigen Homepages erfahrener Spieler, die selbst kleine Besonderheiten des Spiels detailliert darstellen. Ultima Online ist natürlich komplett in Englisch und soll nicht übersetzt werden. Ebenso werden die meisten Mitspieler nur englisch sprechen. Ein europäischer Server, der einen stabileren Datentransfer ermöglichen würde, ist derzeit nicht geplant.



Freibewegliche Kamera und echtes 3D! EverQuest soll schon nächstes Jahr diese Features online bieten.

EverQuest

Neben Origin/EA plant auch Sony ein Online-Rollenspiel, das schon jetzt extrem vielversprechend aussieht. Mit ähnlichen Features wie Ultima Online bestückt, kann EverQuest zusätzlich eine weitere Besonderheit aufweisen. Auf Wunsch läßt sich die Ansicht jederzeit relativ frei wählen. In den Iso-Perspektiven kann die nähere Umgebung genau erkundet werden, während man in den Vorzug großer Sichtreichweiten natürlich nur aus der Ich-Perspektive kommt. Die Umgebung besteht komplett aus Polygonen, und es werden keine Sprites verwendet, wodurch das gesamte Spiel extrem plastisch und realistisch wirkt. Natürlich hat das seinen Preis. Eine 3D-Grafikkarte wird zwingend erforderlich sein. Trotzdem wird auf ein Textfenster nicht verzichtet. Das Sprechblasen-System von Ultima Online funktioniert nämlich nicht aus der Ich-Perspektive. EverQuest besitzt ein neu entwickeltes Rollenspielsystem, das auf Rassen, Klassen, Stufen und Fertigkeiten basiert. Es wird also möglich sein, einen Halbling, Zwerg oder Dunkel-Elf mit den üblichen Rassenvorzügen wie Magieresistenz oder Infravision zu spielen. EverQuest befindet sich momentan in einem geschlossenen Betatest. Vor der Veröffentlichung 1998 soll es noch einen für die breite Masse offenen Betatest geben. Nähere Informationen können Sie auf http://www.everquest.com in Erfahrung bringen.

HÖLLISCH GUTE Hardware-Preise!

Wir führen zudem alle aktuellen Spiele in unserem Sortiment!

Monitore

Diamond CM 1566
hochwertiger 15"-Monitor mit 0.28 mm Lochmaske, 66 kHz, DDC, Kissen-, Trapez- und Rotationskorrektur, power Management, strahlungsarm nach TCO 92

555,-

Goldstar CS 771
strahlungsarmer 17"-Monitor mit 0.28 mm Lochmaske, 65 kHz, vielfältige Einstell-Möglichkeiten, power Management, strahlungsarm nach MPRII

779,-

Iiyama 8617 TCO95
17"-Markenmonitor mit 0.26 mm Lochmaske, 86 kHz, Kissen-, Trapez- und Rotationskorrektur, power Management, jetzt strahlungsarm nach TCO 95, Anti-Blendbeschichtung, 1280 x 1024 Punkte mit 80 Hz

1277,-

Tuning

Bringen Sie jetzt Ihren PC auf Touren.

200 MHz Aufrüst-Kit
① PCI Mainboard mit ...ro Chip und 512 kB pipelined Bu... Cache
② Original AMD K6 200 MHz MMX CPU
③ Lüfter
④ Hercules Terminator ... mit 4 MB und 135 MHz RAMDAC
⑤ 16 MB EDO-RAM, 60 ...

835,-

2.5 GB Seagate ST 32531 A
5400 U/min., 128 kb Cache, PIO-4 Standard

385,-

4.3 GB Quantum Fireball ST Ultra-SCSI
5400 U/min., 128 kb Cache

769,-

16fach CD-ROM Tekram Cyberdrive

139,-

12fach CD-ROM Pioneer DRU 12, SCSI

199,-

Soundboards

Soundblaster AWE64 Value
Ein Muß für alle Spiele-Freaks. Stereo-Soundboard mit Advanced-Wavetable-Synthese und 1 MB GM-ROM. Voll kompatibel zu Windows95 und allen gängigen Spielen.

185,-

Schubert 3D
16 Bit Stereo-Soundkarte mit 3D Unterstützung. ComputerBILD Preis/Leistungs-Sieger 5/97

45,-

Grafikboards

Flagpoint 3D, 4 MB
3D-Allroundboard zum schnellen Einstieg ins 3D-Gaming. Mit S3 Virge 3D-Chip und 4 MB EDO RAM

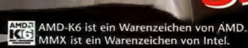
115,-

Diamond Monster 3D
3D Add on Board zur ...elten Beschleunigung von 3D Applikationen, 4 MB EDO RAM, 3Dfx Voodoo-Chip, inkl. Spielen, Treiber, Handbuch etc.

339,-

Matrox Millenium 2, 4 MB
Grafikboard der Extraklasse mit 4 MB W-RAM, 220 MHz RAMDAC, max. 16 MB Testsieger PC Praxis 9/97

519,-


AMD-K6 ist ein Warenzeichen von AMD.
MMX ist ein Warenzeichen von Intel.

PC SPEZIALIST

Dresden Freibergerstr. 122, fon 03 51/86 68 80 ***Cottbus*** Franz-Mehring-Str. 12, fon 03 55/70 04 81 ***Berlin*** Boxhagener Str. 112 ,fon 0 30/2 91 11 98, 2 91 08 04 ***Berlin/Groß Machnow*** Südringcenter/Am Theresenhof, fon 03 37 08/4 20 50 ***Rostock*** Alt Bartelsdorfer Str. 1, Hansehof, fon 03 81/6 86 68 81 ***Hamburg*** Ahrensburger Str. 71, fon 0 40/6 57 10 23 ***Hamburg*** Rugenbarg 277 (Ring 3), fon 0 40/83 16 04 6 ***Lübeck*** Mühlenbrücke 5a, fon 04 51/7 06 22 27 ***Kiel/Suchsdorf*** Steekberg 5 fon 04 31/3 19 89 20 ***Bremen*** Breitenweg 53, fon 04 21/1 65 56 07 ***Hannover*** Deister-str. 17, fon 05 11/45 10 61 ***Minden*** Stiftsallee 93, fon 05 71/64 61 30 ***Paderborn*** Detmolder Str. 74, fon 0 52 51/5 26 20 ***Bielefeld*** Karolinenstr. 39, fon 05 21/7 00 01 ***Gießen/ Wieseck*** Wingert 18, fon 06 41/9 52 11-0 ***Braunschweig*** Frankfurter Str. 226, fon 05 31/2 81 04-0 ***Magdeburg*** Große Diesdorfer Str. 179, fon 03 91/7 39 10 90 ***Düsseldorf*** Karlstr. 96, fon 02 11/1 72 51-0 ***Mönchengladbach*** Krefelder Str. 221, fon 0 21 61/17 97 67 ***Solingen*** Kölner Str. 41, fon 02 12/22 23 70 ***Castrop-Rauxel*** Obere Münsterstr. 33-35, fon 0 23 05/1 80 43 ***Dortmund*** Von-der-Tann-Str. 21, fon 02 31/5 60 04 92 ***Köln*** Luxemburger Str. 181, fon 02 21/41 63 41 ***Leverkusen*** Adolf-Kaschny-Str. 12, fon 02 14/8 68 12-0 ***Alsdorf Mariadorf*** Gutenbergstr. 3, fon 0 24 04/98 69 20 ***Trier*** Luxemburger Str. 126, Am Messepark, fon 06 51/8 28 99-0 ***Mainz/Kastel*** Boelckestraße 20, fon 0 61 34/1855-0 ***Koblenz*** Rudolf-Diesel-Str. 2a, fon 02 61/8 84 22 33 ***Siegen*** Birlenbacher Str. 40, fon 02 71/88 09 10 ***Hagen*** Boeler Str. 192, fon 0 23 31/8 10 23 ***Soest*** Am Vreithof 5 ,fon 0 29 21/36 24-0 ***Frankfurt/Rödelheim*** Westerbachstr. 47, fon 0 69/97 88 70 ***Friedberg*** Pfingstweide 24, fon 0 60 31/72180 ***Darmstadt*** Otto-Röhm-Str. 47, fon 06151/82880 ***Saarbrücken*** Mainzerstr. 155, fon 06 81/967 450 ***Stuttgart*** Immenhofer Str. 19-21, fon 07 11/6 07 00-13 ***Kehl a. Rhein*** Hauptstr. 150, fon 0 78 51/9 47 50 ***Lahr*** Friedrichstr. 23, fon 0 78 21/9 26 80 ***Konstanz*** Wollmatingerstr.22, fon 0 75 31/ 99 44-0 ***München*** Dachauer Str. 15, fon 0 89/5 50 10 57 ***Gilching*** Karolingerstr. 34, fon 0 81 05/50 58 ***Rosenheim/ Kolbermoor*** Rosenheimer Str. 64a, fon 0 80 31/29 90 29 ***Freising*** Prinz-Ludwig-Str. 18, fon 08 16 1/ 42 90 0 ***Augsburg*** Donauwörther Str. 228, fon 08 21/41 10 41 ***Neu-Ulm*** Augsburger Str. 22, fon 07 31/72 36 63 ***Nürnberg*** Rollnerstr. 114, fon 09 11/9 35 39 35 ***Erlangen*** Nürnberger Str. 88, fon 0 91 31/16 03 60 ***Regensburg*** Im Gewerbepark C 62, fon 09 41/46 51 60 ***Erfurt*** Linderbacher Weg 30, fon 03 61/4 41 11 20
Ausland: Luxembourg 113. route d'Arlon/Strassen, fon 0 03 52/31 61 54-1 ***Salzburg*** Sterneckstr. 50, fon 0043 662/64 59 40-0

pc.Spezialist Stützpunkthändler sind von uns ***zertifizierte Fachhändler*** in Ihrer Nachbarschaft, die Ihnen eine Auswahl des pc.Spezialist Artikelsortimentes bieten: ***Chemnitz*** sysWare Häßler & Thon GbR, Sonnenstraße 64, fon 03 71/4 01 31 10 ***Herborn*** Bollmann Datensysteme, Obere Hauptstr. , fon 0 27 72/47 57 0 ***Duderstadt*** Matthias Otto, Hinterstraße 1, fon 0 55 27/94 14 66 ***Neuss*** DeyCom Datenverarb.ges.mbH, Lessingplatz, fon 0 21 37/20 01 ***Velbert*** Andreas Fenner, Langenberger Str. 27, fon 0 20 51/25 38 23 ***Hamm*** ADC Elektronik, Alleestr. 56, fon 0 23 81/5 94 71 ***Wiesbaden*** Utopian Computer Adamek+Kammerer GbR, Kirchgasse 48, fon 06 11/37 97 20 ***Villingen*** EDV-Service Holger van Koll, Lahrerstraße 1, fon 0 77 21/8474-0 ***Schwabmünchen*** CCS Carstens GmbH, Luitpold Str. 18, fon 0 82 32/90 00 00 ***Friedrichshafen*** Multimedia am See, Charlottenstraße 55, fon 0 75 41/7 22 90 ***Marktredach,*** BS Computer- Uwe Brückner, Gewerbepark Im Gries 9, fon 0 92 61/6 09 50

http://www.pcspezialist.de

PERTZBORN

Online-Rollenspiele

Schon seit Jahren gibt es sogenannte MUDs, ein Kürzel für Multi-User-Dungeon. MUDs sind Rollenspiele, das heißt, Sie schlüpfen in einen selbstgenerierten Charakter, mit dem Sie in einer virtuellen Welt Abenteuer erleben. Das besondere an einem MUD sind jedoch die Mitspieler. An die Stelle von computergesteuerten und damit meist stupiden Nichtspielercharakteren (sog. NSCs) treten nämlich die Charaktere echter Menschen. Konversation, Handel, Zusammenarbeit und Konflikte prägen das Geschehen eines MUDs. Während in einem herkömmlichen Rollenspiel Regeln und Spielziel strikt vorgegeben sind, ist ein MUD so flexibel wie seine Mitspieler. Jeder einzelne gestaltet und wirkt auf das Gesamtwerk mit ein. Es bilden sich regelrechte Online-Gemeinschaften, die teilweise deutliche Parallelen zur realen Welt aufweisen. Der einzige Haken bei den klassischen MUDs ist ein weitgehender Verzicht auf Grafik. Größtenteils bestehen die alten MUDs nur aus einem Textfenster und angeordneten Zeichen, die bestenfalls symbolischen Wert haben.

Wegweiser

Mittlerweile gibt es mit Dark Sun Online von SSI und Meridian 59 von 3DO bereits zwei bestehende Online-Rollenspiele, die für Multiplayer-Spiele mit mehreren hundert Spielern über eine akzeptable Grafik verfügen. Bereits 1996 wurden diese beiden Spiele ins Leben gerufen und mit großem Erfolg kommerziell angeboten. Spieler aus aller Welt treffen sich seitdem täglich online. Hauptsächlich kommen die Teilnehmer natürlich aus den USA und Kanada. Dafür gibt es mehrere Gründe. Fast jeder US-Bürger mit PC besitzt einen Internet-Anschluß (in Deutschland nutzen nur knapp 50% der Spieler Internet), die Telefongebühren dafür sind gering oder gar nicht vorhanden, und die Übertragungsqualität zum jeweiligen Server, der normalerweise in den USA steht, ist meist sehr gut. Durch diese Vormachtstellung werden Spieler in anderen Ländern zusätzlich von der sprachlichen Barriere abgeschreckt. Ohne überdurchschnittliche Englischkenntnisse ist es schwierig, an diesen Spielen adäquat teilzunehmen. Seit dem ersten Oktober wird mit Meridian 59 jedoch das erste komplett übersetzte Online-Rollenspiel auf einem deutschen Server angeboten. Sicherlich ist die ursprüngliche Basisversion des Spiels jetzt schon ein Jahr alt, was für die schnellebige Softwarebranche ziemlich lang ist. Während bei Offline-Spielen neben komplett neuen Entwicklungen Nachfolger erscheinen, werden virtuelle Welten ausgebaut, erweitert und verbessert. Einziger Unterschied: Die Spieler können ohne nennenswerte Unterbrechung genau da weitermachen, wo sie aufgehört haben. Mit Revelation erscheint demnächst das zweite größere Update zu Meridian 59, das sich durchaus mit dem jetzt erscheinenden Ultima Online und dem für 1998 geplanten EverQuest vergleichen läßt.

Revelation

Eine ganze Reihe Neuerungen wird Revelation für Meridian 59 bedeuten, die den Vorreiter der Online-Rollenspiele technisch und inhaltlich auf den Stand der Zeit bringen. Natürlich werden die Welt und die Möglichkeiten der Charaktere erheblich vergrößert, um auch den alteingesessenen Spielern die nötige Abwechslung zu bieten. Ein völlig neuer Kontinent mit eigener Kultur läßt sich erforschen, und weitere erlernbare Zaubersprüche und Fähigkeiten werden integriert. Darüber hinaus wird es etliche spektakuläre Neuerungen geben. Allen voran wird die Künstliche Intelligenz der Monster und NSCs extrem verbessert. In Zukunft sollen auch Trolle, Orks und andere intelligente Rassen automatisch in Gruppen agieren. Orkkrieger stürmen an die Front, Schamanen bearbeiten den Feind dahinter mit Zaubersprüchen, während der Häuptling den Kampf aus sicherer Entfernung koordiniert. Freundliche Nichtspielercharaktere geben nicht nur die üblichen simplen Aufträge an abenteuerlustige Helden, sondern erteilen komplexe Aufgaben, die sich zum Teil nur von Gruppen lösen lassen. Helden dürfen von nun an Tiere zähmen und kleinere Gebäude mieten. Durch die runderneuerte Grafikengine verbessert sich auch die Optik des Spiels erheblich, ohne daß eine zusätzliche 3D-Grafikkarte nötig wäre. Revelation ist für die amerikanischen Spieler mittlerweile schon erschienen. An einer deutschen Version des Updates wird momentan gearbeitet.







Intelligente Gegner, Schußwaffen und eine komfortablere Oberfläche zeichnen den Meridian 59-Nachfolger aus.

„Lieber Performance und Champagner als abwarten und Tee trinken."

Performance made by Targa.

Targa Power Line W 166M mit Targa TM3867-10

Minitower, Intel Pentium® Prozessor
mit MMX™ Technologie 166 MHz,
16 MB, 2,5 GB EIDE,
Matrox Mystique 220,
16x-Speed CD-ROM,
16-bit Soundkarte,
Windows 95, Word/Works,
1 Jahr 24 Std. Vor-Ort-Service

Bildröhre/sichtbar: 38cm, 15 Zoll/ 35,4cm
Max. Horizontalfrequenz: 70 kHz
Max. Vertikalfrequenz: 150 Hz
Pitch: 0,28mm
Max. Auflösung: 1280x1024
Features: On-Screen-Display,
Prüfzeichen: TCO'92,
TÜV Ergonomie gepr., ISO9241/3





„Jetzt bei dem Fachhändler in Ihrer Nähe!"

Hohe Zuverlässigkeit und guter Service –
dies bestätigt der Spitzenplatz in der Leserumfrage PC Welt 4/97 und 5/97.





Neue Welten

Vor gut vier Wochen ging der erste deutsche Meridian 59-Server ans Netz. Wenige Tage später tummeln sich zu den Abend- und Mondscheintarifen fast immer über 100 Spieler in dieser virtuellen Welt. Selbst in den frühen Morgenstunden und am Vormittag ist Meridian 59 noch relativ belebt.

Nur ca. 1000 Spieler sind bis jetzt für jeden Server angemeldet, von denen damit also jeder einen beachtlichen Teil seiner Freizeit in Meridian verbringt. Bekanntschaften werden geschlossen und Abenteuer erlebt. Gemeinschaften bilden sich, und Gilden werden gegründet. Aus Chaos und Anarchie errichten die Charaktere langsam eine Online-Gesellschaft mit ihren eigenen Moralvorstellungen und Gesetzen. Natürlich bleiben auch Konflikte nicht aus. In Meridian gibt es weder Gerichte noch Polizei. Kriminelle Elemente werden also nur von den Spielern geächtet und verfolgt. Widersprüchliche Ansichten spalten die Charaktere in mehrere Gruppen, die dafür umso enger zusammenarbeiten. Mittlerweile reicht der Platz auf dem ersten Server 101 längst nicht mehr, um allen angemeldeten Spielern ausreichende Bewegungsfreiheit und Möglichkeiten zu bieten. Also wurden zwei weitere Server eröffnet und beginnen sich mit Leben zu füllen. In diesen drei separaten Parallelwelten entwickeln sich seitdem unabhängig voneinander Gesellschaften, die nur durch die Spieler und deren Weltanschauungen geprägt werden.

Interview

1.10. 1997, 00:00. Wir öffnen den Server 101 für die Spieler und warten gespannt ab. Kurze Zeit später taucht der erste Charakter in Meridian 59 auf. Finn Djhala prüft mit dem Kennerblick eines Veteranen der amerikanischen Server die Übertragungsrate und verschwindet in der Welt. Zwei Wochen später haben wir den ersten Helden Meridians wiedergesehen und ihm ein paar Fragen gestellt.



Hallo Finn!
Hallo ;-)

Du warst und bist der älteste Charakter in Meridian. Was hast Du seitdem so gemacht?
Als erfahrener Spieler hat man hier eine Menge Möglichkeiten. Interessant finde ich die Rivalität zwischen Herzog und Prinzessin. Viele Neulinge haben wohl noch ein paar Probleme, zum Beispiel mit den Monstern – man hilft, wo man kann.

Sind schon ein paar von diesen Neulingen zu Freunden geworden?
Klar, das ergibt sich zwangsläufig, man unterhält sich, hilft sich gegenseitig. Da bilden sich automatisch Freundschaften.

Gibt es so etwas wie eine Gesellschaft, oder ist jeder nur für sich allein?
Hängt ganz von den Leuten ab. Viele ziehen sicher allein durch die Welt, die meisten bilden aber Gruppen.

Gehörst Du einer Gilde an, wenn ja, warum?
Gilden sind am ehesten die Gruppen, die Gesezte festlegen, um eine Ordnung aufzubauen, deshalb gehöre auch ich einer Gilde an.

Unterstützt du den Herzog oder die Prinzessin? Wenn ja, warum? Hat sich Deine Gilde da auch festgelegt?
Meine Gilde unterstützt den Herzog. Seine Ziele entsprechen denen unserer Gilde. Wir wollen die besten Kämpfer in Meridian sein.

Willst Du sagen, wie Deine Gilde heißt? Sucht ihr noch Mitglieder?
Unsere Gilde heißt „Die Bruderschaft“. Wir werden Mitglieder ansprechen, wenn sie uns geeignet erscheinen.

Was willst Du, oder besser, was wollt Ihr in der Zukunft erreichen?
Schwer zu sagen... Jedenfalls wollen wir eine der einflußreichsten Gilden sein, um die Ordnung in Meridian mitzubestimmen.

Beschreibe einen typischen Meridian-Tag (2 Stunden Spielzeit):
Gut, erst die Ausrüstung auffrischen, Verpflegung kaufen, Waffen und Rüstung reparieren. Dann geht es los Richtung Schloß Far'-Nohl. Unterwegs muß man sich schon gegen rote Ameisen und Trolle zur Wehr setzen. Auf dem Schloß kann man sich dann die magische Quelle holen, falls man es noch nicht getan hat. Dann heißt es Trolle töten und Beute machen! Wenn der Rucksack voll ist, mache ich mich durch die Berge auf den Heimweg, schließlich bis nach Tos.

Werden die Sachen an andere Helden oder den Schmied bzw. den Kräuterhändler verkauft?
Je nach Nachfrage an andere Helden oder die Händler. Der Erlös kommt sofort auf die Bank. Dann geht es ab in die Brunnenkneipe. Ein Bier trinken und Neuigkeiten erfahren!

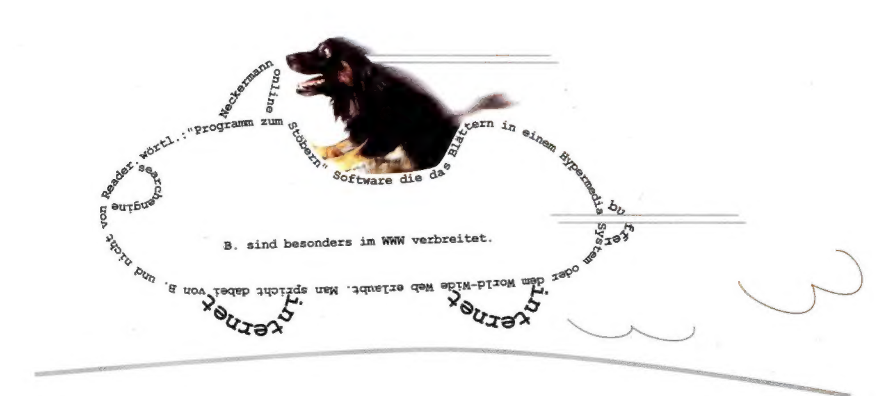
Bist Du überhaupt noch auf dem Friedhof in Tos?
Der Friedhof ist was für zwischendurch, um in Form zu bleiben. Außerdem brauchen die Neulinge dort ab und zu Hilfe (lacht).

Was rätst Du als erfahrener Held einem Neuling?
Vor allem nur die schwächeren Monster angreifen! Nur die kleinen Spinnen und Ratten. Dabei immer die eigenen Lebenspunkte im Auge behalten... sinken die unter 10: Rückzug! Auch immer auf die Verbindungsqualität achten. Mindestens mit Lederrüstung in den Kampf ziehen. Für Notfälle sollte jeder ein Bankkonto haben!

Vielen Dank für Deine kostbare Zeit.
Alles klar... danke ;-)

NECKERMANN

Brauser!



http://www.neckermann.de

AOL: Kennwort Neckermann

http://www.my-world.de

T-Online: *neckermann#

Schnell, bequem und intelligent, so ist Online-Shopping bei Neckermann. Zum Beispiel mit der 24-Stunden-Lieferung* und *sofortiger Lieferzusage*. Viele tausend Produkte aus dem Katalog-Sortiment. Super-Sonderangebote für Onliner!

*gegen Aufpreis

Neckermann macht's möglich.

Ausbaufähig

Vor wenigen Tagen war Meridian noch eine völlig unbekannte Welt. Ziellos stolperte Guldan durch Städte und Wildnis, fand neue Freunde, erlitt böse Niederlagen und glorreiche Siege gegen die zahllosen Monster und verdiente sich so langsam eine mittelmäßige Ausrüstung. Doch seine Fertigkeiten und Zauber entwickelten sich nur langsam. Als selbsternannter Paladin beherrschte Guldan von Anfang an „Zuschlagen" und „Ausweichen", sowie den hilfreichen Zauber „kleinere Heilung". Trotz der vielen Schlachten verbesserte er seine Kampfkünste kaum. Er wollte aber unbedingt nicht nur ein mächtiger Priester sein, sondern auch ein starker Krieger. Also stattete er erneut Roluk, dem Schwertmeister und Lehrer in Cor Noth, einen Besuch ab.

Guldan wünschte die Fertigkeiten aus Zirkel 3 zu erlernen, aber Roluk weigerte sich. Seiner Meinung nach bräuchte Guldan noch viel mehr Übung im zweiten Zirkel, und außerdem kümmere er sich ja auch noch um diese nutzlosen Zauber von Sha-Lill. Eins war Guldan danach klar: Roluk mag keine Zauberer und unterrichtet diese nur in den grundlegenden Fertigkeiten. Schließlich erlernte Guldan zumindest „Boxen", damit sein Ansehen bei Roluk etwas steigen würde. In der Tat erwies sich Guldan als talentierter Faustkämpfe. Roluk war von diesem Fortschritt begeistert und bot sofort auch noch an, ihm die Fertigkeiten des zweiten Zirkels, „Ringen" und „Streitkolbenkampf", zu lehren. Eigentlich wollte sich Guldan weder das eine noch das andere aneignen. Zudem verlangte Roluk für seine Dienste noch eine hübsche Stange Geld! Doch Guldan fürchtete, Roluk noch weiter zu verärgern, und stimmte zu. Auch in diesen beiden Fertigkeiten zeichnete sich Guldan schon früh durch seine hohe Gewandtheit und Stärke aus. Kurzerhand fragte er Roluk also nach dem dritten Zirkel. Schließlich muß man auch diesen meistern, wenn man in Zirkel 4 endlich die begehrten Fertigkeiten „Fechten" und „Parieren" erreichen will. Zwar weigerte sich Roluk wieder, aber zumindest bräuchte Guldan jetzt nur noch etwas mehr Übung im zweiten Zirkel. Er erledigte sogar Aufträge für Roluk, doch der blieb unerbittlich.



Der Qor-Tempel wird nur durch eine Höhle erreicht.

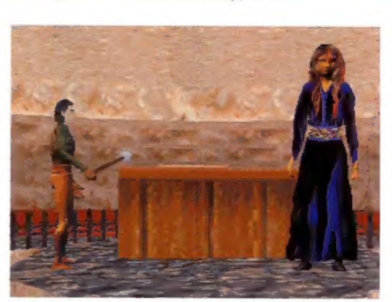


Roluks Haus im Nordwesten von Cor Noth.

Schließlich meinte ein Bekannter, Roluk würde ihm sofort den dritten Zirkel lehren, wenn er nur diesen Sha-Lill-Zauber nicht hätte. Guldan war gerne bereit, den Zauber dafür zu opfern, immerhin konnte er sich den ja immer wieder im Sha-Lill-Tempel aneignen. Trotzdem machte ihn der Vorschlag des Qor-Magiers nervös. Sein neuer „Freund" zeigte ihm den Weg zum Qor-Tempel. Nachdem Guldan die Priesterin darauf angesprochen hatte, zeigte sie sich hocherfreut und verkaufte ihm den Trank des Vergessens. Zwar schreckte der Paladin noch vor den Nebenwirkungen des Gebräus zurück, ließ sich aber dennoch verleiten, die Flasche zu leeren. Guldan hatte Glück. Er vergaß wirklich nur den Zauber „kleine Heilung" und mußte keine negativen Effekte in Kauf nehmen. Kurz darauf besuchte er wieder Roluk, der ihn sofort in die Geheimnisse des dritten Zirkels einweihte. Mittlerweile ist Guldan ein Meister des Schwerts und beherrscht fast alle Zauber von Sha-Lill, auf die er sich sofort nach Vollendung der Waffenfertigkeiten konzentrierte. Er ist noch unschlüssig, ob er sich anschließend Faren oder Kraanan zuwenden soll.



Schwertmeister Roluk unterrichtet für ein paar tausend Schillinge Abenteuerer in den Kampfkünsten.



Jeder der fünf Lehrmeister unterrichtet nicht nur Schüler, sondern verkauft auch den Trank des Vergessens.

Reiseführer

Neueinsteiger sind von der Größe Meridians59 oft überfordert. Damit Sie nicht ständig Ihre Mitspieler nach dem Weg fragen müssen, stellen wir Ihnen die wichtigsten Gebiete vor.

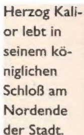
Raza ist, verglichen mit den fünf Städten und der Wildnis von Meridian, nur ein sehr kleines Dorf. Es dient einzig und allein als kleines Trainingslager und Tutorial. Während sich in Raza jedes Angebot geballt an einem Fleck findet, müssen Sie in Meridian für ausgefallene Wünsche Reisen in andere Städte wagen. Die meisten Charaktere in Meridian zeigen sich als sehr hilfsbereit. Als Anfänger ist es durchaus keine Schande, sich einem älteren Helden anzuschließen und Ratschläge dankbar anzunehmen. Ein freundlicher Charakter hat seine Erfahrungen in seiner ersten Reise nach und durch Tos, der wichtigsten Stadt Meridians, niedergeschrieben.

Gegenüber der Schmiede befindet sich der Friedhof von Tos. Auf den Grabsteinen waren viele bekannte Namen zu lesen. Der Tod ist in Meridian nicht endgültig, aber trotzdem eine unangenehme Erfahrung. Schnell verließen wir den Friedhof wieder, denn in der Nacht steigen die Untoten aus ihren Gräbern und greifen alle Lebenden an.



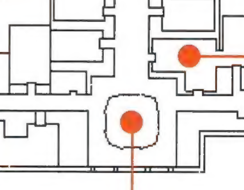


Gleich am Eingang zur Stadt befindet sich die königliche Schmiede. Herzog Kalior haben wir es zu verdanken, daß der Schmied Fehrloi Quan seiner Arbeit in Tos nachgeht. Er stellt gute Rüstungen und Waffen her. Außerdem kauft er verschiedenste Ausrüstungsgegenstände an und bietet dafür einen guten Preis.



Herzog Kalior lebt in seinem königlichen Schloß am Nordende der Stadt. Schon allein der Vorhof ist sehr imposant. Xara teilte mir mit, daß jeder Abenteurer eine Nachricht vom Herzog bekommt, sobald er durch seine Taten genügend Aufsehen erregt. Ab diesem Zeitpunkt könnte ich selbst in das Intrigenspiel des Hofs eingreifen.



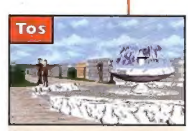




Xara warnte mich schon in der Ebene, daß gefährliche und bösartige Kreaturen das Grenzland bevölkern. Tatsächlich wurden wir auf unserem Weg von einer riesigen roten Ameise und einem Troll angegriffen. Um ein Haar hätten sie uns getötet! Wir suchten unser Heil in der Flucht und entkamen vor die Tore der Stadt.



Hier macht sich schon der Einfluß dieser gewaltigen Stadt bemerkbar. Abenteurer sind ständig unterwegs und beseitigen das Ungeziefer, so daß friedliche Reisende unbeschadet passieren können. Neben zahlreichen monströsen Tausendfüßlern treiben hier auch aggressive Riesenratten ihr Unwesen.



Endlich waren wir innerhalb der Mauern in Sicherheit. Beim ersten Anblick war ich etwas enttäuscht. Tos besteht nämlich eigentlich nur aus zwei großen Straßen. Xara versicherte mir, daß der Brunnen an der Abzweigung in ganz Meridian bekannt sei und als Treffpunkt für allerlei Geschäfte und Unternehmungen diene.

Eine Tour durch Meridian – Teil 1: Tos



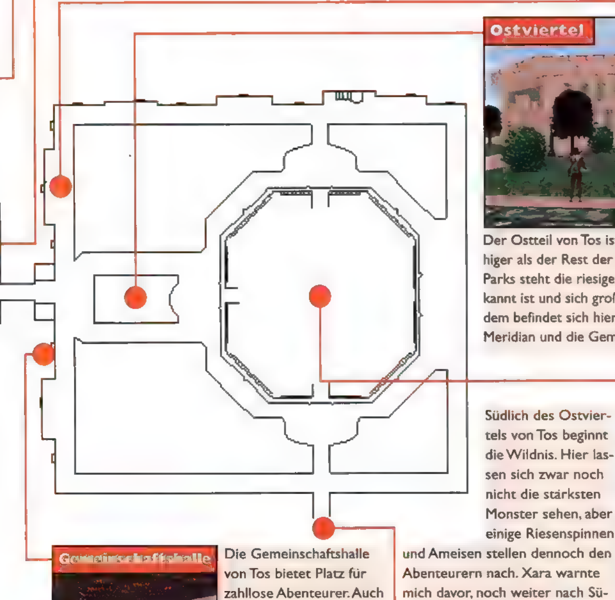
Im nördlichen Teil von Tos liegt das Geschäft von Frisconar, dem Kräuterhändler. Magier aus ganz Meridian reisen an, um hier die Zutaten für ihre Zaubersprüche zu erstehen. Gleichzeitig verkaufen Krieger erbeutete Reagenzien bei Frisconar für gutes Geld, da sie mit den Kräutern nichts anfangen können.



Direkt an der Abzweigung befindet sich die Brunnenkneipe, die von Paddock geführt wird. In keiner anderen Unterkunft habe ich so viele Abenteurer gesehen wie hier, die Handelsgeschäfte abschließen oder sich nur ausruhen. Paddock erzählt nebenbei die neuesten Gerüchte und verkauft frisch gezapftes Bier.



Xara drängte mich, ein Konto bei der Bank zu eröffnen. Zwar würde ich keine Zinsen bekommen, aber falls ich doch einmal im Kampf gegen ein Monster unterliegen sollte, hätte ich so zumindest eine Reserve. Nebenbei verkaufte ich ein paar Smaragde, meine Beute von einem erschlagenen Tausendfüßler, an Skivlat, den Bankier.



Ostviertel

Der Ostteil von Tos ist großzügig angelegt und viel ruhiger als der Rest der Stadt. In der Mitte eines grünen Parks steht die riesige Arena, die im ganzen Land bekannt ist und sich großer Beliebtheit erfreut. Außerdem befindet sich hier eine Zweigstelle der Bank von Meridian und die Gemeinschaftshalle der Stadt.

Arena

Xara überredete mich zu einem freundschaftlichen Kampf in der Arena. Mir hätte ihr breites Grinsen auffallen müssen, denn ohne große Anstrengung besiegte sie mich. Trotzdem bietet kein anderer Platz in Meridian die Möglichkeit, seine eigenen Fähigkeiten absolut gefahrlos auszuprobieren und einzuschätzen.

Gemeinschaftshalle

Die Gemeinschaftshalle von Tos bietet Platz für zahllose Abenteurer. Auch hier herrschte emsiges Treiben. Kostbare Waren wechselten den Besitzer. Mein Hauptaugenmerk lag jedoch auf der Nachrichtenkugel. Etliche Veteranen haben hier großzügig ihre Erfahrungen niedergeschrieben. Auch in Meridian ist Wissen Macht.



Südlich des Ostviertels von Tos beginnt die Wildnis. Hier lassen sich zwar noch nicht die stärksten Monster sehen, aber einige Riesenspinnen und Ameisen stellen dennoch den Abenteurern nach. Xara warnte mich davor, noch weiter nach Süden zu wandern, denn dort wäre eins der gefährlichsten Gebiete des Landes.



Im Sinne des Erfinders

Als der CIA das Urkonzept des heutigen Internets entwarf, sollte es noch eine ganz andere Aufgabe erfüllen. Im Fall eines Atomkriegs hätte das dezentrale Netzwerk die unbrauchbaren konservativen Kommunikationswege angeblich ersetzen können. Mittlerweile ist das Internet nicht mehr Wissenschaftlern und Nachrichtendiensten vorbehalten, sondern wird auch vom gemeinen Volk zur Informationsbeschaffung und als Freizeitvergnügen genutzt. Für diese Funktion war das Internet einfach nicht vorgesehen, und so ist es nicht verwunderlich, daß teilweise erhebliche Probleme auftreten.

Um diese Schwierigkeiten zu verstehen, muß man zuerst einige Fakten über die Struktur des Internets kennen. Man stelle sich eine große Anzahl von nur teilweise räumlich getrennten Knotenpunkten vor, die untereinander diffus verknüpft sind. Jeder dieser Knotenpunkte hat mindestens mit einem weiteren Knoten Kontakt, ansonsten spricht man von einer sogenannten Insel, die nicht vom Internet aus erreicht werden kann. Wenn jetzt Daten von einem Knotenpunkt A zu einem Knotenpunkt D geschickt werden sollen, ergeben sich mehrere Möglichkeiten. A und D könnten eine direkte Verbindung haben. Normalerweise müssen sämtliche Informationen jedoch eine Reihe von Knotenpunkten durchlaufen, bis sie am Zielort eintreffen. Der Datendurchsatz ist dabei direkt proportional zur Leitungsbreite. Allerdings nützt eine extrem gute Leitung zwischen A, B und C wenig, wenn die Leitung im Abschnitt zwischen C und D schlecht ist. Warum sollte die Leitung zwischen C und D schlechter sein als zwischen A und B, werden Sie sich jetzt fragen. Das Internet ist ein dezentrales Netz, d.h. völlig verschiedene Gesellschaften kümmern sich um die verschiedenen Leitungsabschnitte. Provider Alpha steckt vielleicht jede Mark in die Leitungen und keine Mark in die Werbung, und somit bieten seine Leitungen von und zu seinen Knotenpunkten beste Übertragungsqualitäten. Provider Delta hingegen kümmert sich vielleicht einen Dreck um seine Leitungen. Schließlich verlassen seine Kunden sowieso bald seinen Netzabschnitt und fordern Daten von außerhalb an. Die meisten Kunden merken ja nicht, wo die Daten gebremst werden. Teilweise wissen Internetbenutzer noch nicht einmal, wie sie das nachprüfen könnten! Das diffuse Netz hat auch noch einen weiteren Nachteil. Oftmals nehmen Daten die merkwürdigsten Wege, um an ihr Ziel zu gelangen. Theoretisch ist es möglich, daß Informationen eine Weltreise unternehmen, um später nur 10 Kilometer vom Absender entfernt einzutreffen. Das kostet natürlich gleich aus zwei Gründen

Providerwahl

Als Kunde hat man die freie Wahl aus einer ganzen Reihe von Providern. Breit gefächert ist auch die Preisstruktur der Internetanbieter. Ob zu einer Pauschale oder stundenweise, die Kosten unterscheiden sich teilweise erheblich. Gleiches betrifft auch die Qualität der zur Verfügung gestellten Verbindungen. Wenn Sie des öfteren einen extrem schwachen Datendurchsatz feststellen oder die Verbindungsgeschwindigkeit stark schwankt und allgemein zu langsam ist, sollten Sie sich, falls möglich, vielleicht einen anderen Provider suchen oder zumindest testen.

Zeit. Weitere Wege führen zwangsläufig zu längeren Übertragungszeiten. Zudem ist die Chance hoch, daß die Leitungsbreite einer Verbindung sehr begrenzt ist. Natürlich würde es Sinn machen, auch diese beiden Knotenpunkte durch eine Leitung zu verbinden, aber wenn sich die Verwalter dieser Knotenpunkte nicht einig werden, wer in diesem Fall Kosten in welcher Höhe übernimmt, dann gibt es eben keine oder nur eine billige, sehr schmale Leitung, die ständig überlastet ist.

Paketpost

Weitere Probleme treten durch die Art auf, mit der Daten im Internet verschickt werden. Selbst geringe Datenmengen werden nämlich in kleine Pakete zerteilt, einzeln adressiert und verschickt. Der Empfänger bekommt dann die Pakete ebenso wieder einzeln und setzt sie automatisch wieder zusammen. Sie können sich vorstellen, was passiert, wenn nur eins der Pakete verlorengeht? In diesem Fall fordert der Empfänger den Versender auf, das fehlende Paket erneut zu schicken. Das System ist sehr durchdacht und funktioniert hervorragend, wenn man die oben beschriebenen, widrigen Umstände nicht außer acht läßt. Trotzdem passiert es immer wieder, daß Datenübertragungen abgebrochen werden bzw. die übertragenen Daten nicht korrekt zusammengesetzt oder übertragen wurden. In allen drei Fällen bleibt einem nichts anderes übrig, als den Übertragungsvorgang erneut zu starten.

Stauwarnung

Durch diese Schwierigkeiten sind Spiele über das Internet natürlich besonders anfällig. Verlorene Datenpakete führen oftmals zu einem Disconnect, gleiches gilt, wenn die Übertragungszeiten zu lange werden. Viele dieser Probleme treten nur sporadisch auf, da das Internet nicht zu allen Tageszeiten gleichermaßen beansprucht wird und Ausfälle mancher Knotenpunkte ebenfalls zeitlich begrenzt sind. Letzteres kann außerdem zu einer Kettenreaktion führen, die große Teile des Internets lahmlegt. Schließlich müssen riesige Mengen an Daten andere Wege durch das Internet nehmen, womit oft weitere Knotenpunkte und Leitungen überlastet werden und schlimmstenfalls sogar ausfallen. Leider gibt es für die Datenautobahnen noch keinen Verkehrsfunk. Dieser würde zwar nicht sonderlich viel helfen, weil es ohnehin keine Möglichkeit gibt, den Weg durch das Internet selbst zu wählen. Immerhin wüßte man sofort, warum zu einem bestimmten Zeitpunkt die Übertragungsraten schlecht oder eventuell gar nicht vorhanden sind. Natürlich läßt sich auch in diesem Fall zumindest subjektiv die Ursache des Problems feststellen. Das hilft dem verärgerten und zwangsweise offline gebliebenem User natürlich zu diesem Zeitpunkt nichts, es sei denn, er hat mehrere Möglichkeiten, ins Internet zu kommen.

T-Online-Decoder im Internet?

Der weitverbreitetste Provider T-Online hat in den letzten Monaten seine Leistungen erheblich verbessert. Ab der neuen T-Online-Decoder Version 2.0 (die aktuelle Version ist 2.01) leistet er erstaunlich gute Dienste. Für das Internet verwenden Sie aber trotzdem besser das DFÜ-Netzwerk, da mit dem T-Online-Decoder immer noch Probleme mit der Winsock-DLL auftreten können. Falls noch nicht geschehen, installieren Sie das DFÜ-Netzwerk (Systemsteuerung/Software/Windows Setup/Verbindungen/DFÜ-Netzwerk) von Ihrer Win95-CD. Erstellen Sie anschließend eine neue Verbindung unter beliebigem Namen und wählen Sie aus den Einträgen Ihr Modem aus. Als Rufnummer tragen Sie die 0191011 ein. Wählen Sie dann „Fertigstellen". Ihre Anschlußkennung ist automatisch auch Ihr Benutzername. Außerdem müssen Sie Ihre T-Online-Nummer und Ihre Mitbenutzernummer, mit einer Raute (#) voneinander getrennt, angeben. Das Kennwort ist natürlich Ihr individuelles T-Online-Paßwort. Die restlichen Einstellungen erledigt Win95 meist automatisch richtig. Nun können Sie entweder eine Verknüpfung dieser Verbindung erstellen, um gegebenenfalls ins Internet zu gelangen, oder aber Sie aktivieren im Menü unter Systemsteuerung/Verbindung die Option „Bei Bedarf mit dem Internet verbinden".

Diagnose

Ein ausgezeichnetes Werkzeug, um die Ursache von Geschwindigkeits- und Verbindungsproblemen einzugrenzen, hat jeder Win95-Anwender bereits auf seiner Festplatte. Das Programm „Tracert" erlaubt es dem User, unkompliziert festzustellen, welchen Weg Daten einer bestimmten Quelle zum eigenen Computer wählen und mit welcher Geschwindigkeit das geschieht. Dazu öffnet man einfach ein DOS-Fenster und ruft Tracert mit der ausgesuchten Internetadresse als Parameter auf. Wenn Sie zum Beispiel wissen wollen, wie momentan Ihre Verbindung zur Microsoft-Homepage aussieht, können Sie das durch „Tracert Microsoft.com" herausfinden. Allerdings bedeutet das nicht automatisch, daß auch größere Datenmengen schnell oder gleichzeitig übertragen werden, da keine Aussage über die Leitungsbreite gemacht wird. Normalerweise kann man jedoch davon ausgehen, daß eine schnelle, stabile Verbindung auch größere Datenmengen schneller überträgt.

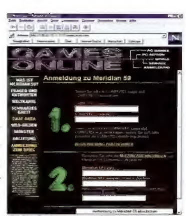
Sie erhalten eine genaue Aufstellung der einzelnen Stationen, die jedes Datenpaket analog durchlaufen muß. Außerdem wird die zugehörige Zeit angegeben, die zum Erreichen jedes einzelnen Knotenpunkts nötig war. Da sich die Zeit häufig auch innerhalb von Sekundenbruchteilen enorm ändern kann, wird die Zeitausgabe dreifach erstellt. Sie können sich dann selbst einen Mittelwert errechnen. Sollte in der Zeitspalte an Stelle einer Angabe in Millisekunden ein Sternchen stehen, ist das Paket entweder verlorengegangen oder es hat viel zu lange gebraucht. Normalerweise werden die Zeiten von oben nach unten länger, da ein weiterer Knoten automatisch einen zusätzlichen Weg bedeutet. Die Zeitangabe zeigt also immer gleich die Summe der einzelnen vorangegangenen Sprünge mit an. Wenn das nicht der Fall ist, sind auch hier wieder die schwankenden Übertragungszeiten verantwortlich.

In den fünf Spalten von links nach rechts: Anzahl der Knotenpunkte; Übertragungszeit 1, 2, 3; Adresse des Knotens, eventuell mit Name und IP-Adresse.

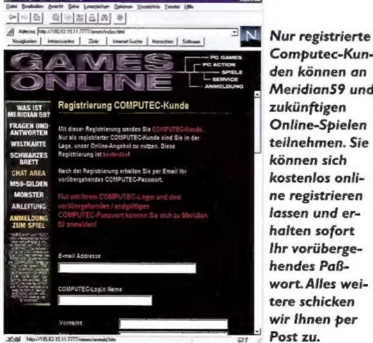
Anmeldung zu Online-Spielen

Meridian 59 ist nur das erste einer Reihe von Online-Spielen, die sich in Zukunft auf den Computec-Servern spielen lassen werden. Damit Sie auch wirklich teilnehmen können, müssen Sie sich vorher absolut kostenfrei bei Computec registrieren lassen.

Auf der Homepage von PC Games (http://www.pcgames.de) und PC Action (http://www.pcaction.de) finden Sie einen Link auf die Internetseiten der Games Online (http://195.63.15.11:7777/omen/index.html). Rechts neben dem Games Online-Logo finden Sie fünf Links. Der unterste öffnet das Formular für die Online-Registrierung zu Meridian 59 und allen weiteren Online-Spielen, die in Zukunft von Computec angeboten werden. Füllen Sie bitte sämtliche Felder aus und schicken das Formular ab. Kurz darauf werden Sie von uns eine E-Mail mit Ihrem vorläufigen Computec-Paßwort erhalten. Leider lassen sich noch nicht alle Formalitäten online abwickeln. Sie werden also nach einigen Tagen per Post Ihr endgültiges Paßwort zugestellt bekommen.
Natürlich können Sie auch mit Ihrem vorläufigen Paßwort sofort Meridian 59 spielen. Gehen Sie dazu einfach in der Menüspalte links auf den Link „Anmeldung".
Hier werden Sie aufgefordert, Ihr Computec-Login und das eben erhaltene Computec-Paßwort anzugeben. Wählen Sie anschließend noch frei Ihr Meridian-Login (entspricht Ihrem Benutzernamen) und Meridian-Paßwort. Sobald Sie die Anmeldung zum Spiel abgeschickt haben, wird automatisch Ihr Meridian-Account erstellt. Im Anschluß erscheint die Nummer des Meridian-Servers, für den Sie zugeteilt wurden. Falls Sie dies noch nicht gemacht haben, können Sie jetzt Meridian 59 von der Cover-CD installieren und das Spiel starten. Geben Sie Ihren Benutzernamen, das zugehörige Meridian-Paßwort und die Servernummer an. Meridian 59 baut normalerweise automatisch eine Internetverbindung zum entsprechenden Server auf, und Sie können loslegen.



Mit Ihrem Computec-Paßwort (1.) können Sie einen oder mehrere Meridian 59-Accounts anlegen und Ihr Login und Paßwort (2.) selbst bestimmen.



Nur registrierte Computec-Kunden können an Meridian59 und zukünftigen Online-Spielen teilnehmen. Sie können sich kostenlos online registrieren lassen und erhalten sofort Ihr vorübergehendes Paßwort. Alles weitere schicken wir Ihnen per Post zu.

Problembehebung

Falls wider Erwarten Schwierigkeiten mit Registrierung, Anmeldung, Account oder Verbindung zum Server auftreten, bieten sich Ihnen mehrere Möglichkeiten. Zum einen finden Sie auf den Internetseiten zu Games Online „Fragen und Antworten" sowie das „Schwarze Brett", in denen bereits viele allgemeine Probleme und deren Lösung beschrieben sind. Auf dem „Schwarzen Brett" können Sie zusätzlich eine neue Nachricht, die Ihr Problem schildert, erstellen. Alternativ dazu haben Sie natürlich auch die Möglichkeit, unserem Kundenservice direkt eine E-Mail zu schreiben. Sie erhalten so schnell wie nur möglich eine Antwort. Legen Sie hierzu möglichst detailliert Ihr Problem dar, wodurch Sie Rückfragen vermeiden und Zeit sparen. Schreiben Sie diese Nachricht bitte an folgende E-Mail-Adresse: meridian@pcgames.de

Sicherheitsvorkehrungen

Zu Ihrer Sicherheit wird die Kostenabrechnung und endgültige Registrierung auf dem konventionellen Postweg abgewickelt. Allerdings sollten Sie sich auch selbst bestmöglich schützen. Wählen Sie daher Ihren Meridian-Benutzernamen und das Paßwort mit Bedacht. Auf gar keinen Fall sollte der Name Ihres Meridian-Charakters mit dem Benutzernamen übereinstimmen! Zusätzlich verwenden Sie am besten eine Buchstaben-Zahlen-Kombination als Paßwort, da sich diese kaum durch zufälliges Probieren herausfinden läßt. Schließlich wollen Sie ja nicht, daß irgend jemand auf Ihre Kosten spielt oder gar Ihren aufwendig generierten und trainierten Meridian-Charakter zerstört.

Ihre Kosten pro Monat

Serverwartung, Providerkosten, Kundenservice, Spielgestaltung und die Rechte an der Software verursachen natürlich Kosten, die zumindest teilweise an die Spieler weitergeben werden müssen. Anbei finden Sie eine klare Aufstellung der anfallenden Kosten für eine bestimmte Spielzeit. Falls Sie einen Monat lang gar nicht spielen sollten, wird Ihnen auch nichts berechnet. Nach der Online-Registrierung erhalten Sie noch schriftlich Ihr endgültiges Paßwort mit den Formularen für die Zahlungsbedingungen. Sie können die Kosten bequem von Ihrem Bankkonto abbuchen lassen (nur Inland) oder Ihre Spielzeit mit Kreditkarte abrechnen.

Zeit online:	Kosten im Monat:
0-10 Stunden	DM 9,99
10-20 Stunden	DM 14,99
20-30 Stunden	DM 19,99
30-40 Stunden	DM 24,99
über 40 Stunden	DM 29,99